



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Komik

Robert C. Harvey dalam buku “*The art of comic books*” berpendapat bahwa komik adalah sebuah karangan naratif yang dijelaskan dengan susunan gambar yang di kombinasikan dengan beragam balon-balon berupa percakapan. Namun asal mula komik sendiri diawali dengan *strip* komik dengan *genre* komedi yang terdapat dalam koran. *Strip* komik ini mulai bermunculan pada era pertengahan 1930an yang terinspirasi oleh Milton Caniff, Hal Foster, dan Alex Raymond yang merupakan seorang seniman pertunjukkan (Harvey, 1996, hlm. 3). Namun seiring dengan berjalannya waktu komik berkembang menjadi sebuah buku yang memiliki fokus cerita tentang *superhero* akibat seniman bernama Shiegel dan Shuster yang memiliki ketertarikan dalam bidang *sci-fi* mempopulerkan komik *superman*. Menurut Robert C. Harvey, dengan perkembangan komik yang sangat pesat, maka akhirnya komik memiliki beragam *genre* seperti cinta, horror, dsb yang terinspirasi oleh nuansa kebarat-baratan. Komik menjadi alat seseorang dalam berekspresi atau berpendapat, seperti yang dikatakan Robert C. Harvey dalam bukunya (Harvey, 1996, hlm. 126). Dimana pada akhirnya komik dapat dijadikan sebagai sarana bagi seorang komikus untuk membuat pembaca memiliki keterikatan terhadapnya melalui karakter, ekspresi, bahasa tubuh, dan mengontstruksi imajinasi liar sebagaimana yang di ungkapkan oleh Scott McCloud dalam bukunya yang berjudul “*Making Comics*” (McCloud, 2006, hlm. 5).

2.1.1 Komik dalam Bentuk Bacaan

Secara garis besar bacaan komik dibagi oleh Scott McCloud menjadi *graphic novel*, *manga*, *webcomics*, komik periodik, komik komersial, komik pendek dalam koran, dsb. (McCloud, 2006, hlm. 5). Fungsi dari komik sendiri tak hanya sebagai hiburan semata karena menurut Buddy Scalera dalam bukunya yang berjudul “*Creating Comics from Start to Finish*” beranggapan bahwa komik juga dapat digunakan sebagai opsi untuk pembelajaran yang dapat di tambahkan dalam kurikulum pelajaran (Scalera, 2011, hlm. 6). Bahkan Robert C. Harvey menyatakan bahwa komik juga dapat dijadikan sebagai penumbuh moral seperti pada saat masa peperangan, dimana komik dijadikan sebagai bacaan prajurit sewaktu luang (Harvey, 1996, hlm. 16).

2.1.2 Jenis Komik

Menurut Danner & Mazur (2014), jenis komik dapat dibagi menjadi beberapa jenis yaitu;

1. *Strip Comics*

Biasanya ditemukan dalam majalah dan koran-koran pada umumnya memiliki *genre* komedi.

2. *American Comics*

Jenis penggambaran komik yang berasal dari Amerika, terkenal dengan komik-komik *superhero*, *underground comics*, *cartoons*, dll. Banyak mengangkat *genre sci-fi-horror* dan politik.

3. *Manga*

Jenis penggambaran komik yang berasal dari Jepang. *Manga* sendiri terdiri dari berbagai penggambaran seperti jenis komik *shoujo* (komik yang diperuntukkan perempuan), *shounen* (komik yang diperuntukkan laki-laki), *seinen* (komik yang diperuntukkan pria muda), dan *josei* (komik yang diperuntukkan wanita). Biasanya komik berjenis manga memiliki banyak varian *genre* namun salah satu yang terkenal adalah *genre* komedi, horor, *slice of life*, dewasa, dll.

4. *Manhwa*

Jenis penggambaran komik yang berasal dari Korea, *manhwa* memiliki *genre* yang lebih ringan untuk disimak dibandingkan *manga* yang terkadang memberikan kesan lebih gelap

5. *Italian and Spanish Comics*

Jenis penggambaran komik yang berasal dari Italia dan Spanyol, terkenal dengan jenis komik yang tidak realistis dan menyerupai kartun. Selain itu jenis komik ini terkenal memiliki distorsi yang tidak umum dijumpai pada jenis komik lainnya

6. *European Comics*

Jenis penggambaran komik yang berasal dari Eropa. Komik ini dikenal sebagai komik yang bergenre sakrastik, *sci-fi*, politik, dll. Selain itu jenis

komik ini memiliki persamaan dengan jenis *American comics* yang memiliki *underground comics*.

7. *Graphic Novels*

Jenis penggambaran komik di era modern yang sudah tidak membatasi para seniman untuk berkarya namun pada umumnya komik jenis ini menyerupai *American comics*. Jenis komik ini terinspirasi dari komik buatan Will Eisner yang memadukan komik dengan cerita yang panjang. Jenis komik ini terkenal dengan *genre* pertualangan dan cerita yang lebih serius.

2.1.3 Elemen Komik

Menurut Scott McCloud (2006), penentuan elemen-elemen dalam komik sangatlah penting untuk penyampaian pesan kepada pembaca dengan efisien dan tidak bertele-tele juga agar dapat menjaga pembaca untuk tetap membaca komik tersebut hingga selesai. Pembagian elemen-elemen tersebut dibagi menjadi 5 bagian yaitu;

1. *Choice of moment*

Elemen ini merupakan tahap untuk merencanakan serta pemilihan momen-momen penting dari kumpulan cerita yang telah dijabarkan. Tahap ini bertujuan agar komik dapat diceritakan dalam bentuk yang simpel dan mudah untuk ditangkap oleh pembaca.

2. *Choice of frame*

Elemen yang harus di rencanakan dalam tahap ini adalah pengaturan *size* kotak atau tampilan gambar per *frame* agar dapat memberikan emosi yang kuat terhadap pembaca.

3. *Choice of image*

Elemen yang harus di atur dalam tahap ini adalah teknik penggambaran dimana tingkat detail dalam ekspresi, latar belakang, bahasa tubuh, dan lainnya sangat menentukan pesan yang dapat disampaikan kepada pembaca.

4. *Choice of word*

Elemen yang harus diperhatikan dalam tahap ini adalah penggunaan kata-kata dalam komik agar pembaca dapat semakin terbawa oleh alur cerita dalam komik. Penggunaan kata-kata yang ambigu dapat membuat pembaca menjadi salah persepsi sehingga kata-kata yang digunakan haruslah dibuat sesederhana mungkin dan dapat di mengerti oleh target pembaca. Pada tahap ini pemilihan kata-kata dan *balloon* juga harus disesuaikan dengan emosi yang ingin tercipta dalam sebuah adegan.

5. *Choice of flow*

Elemen yang harus diatur dalam tahap ini adalah penyusunan panel dalam sebuah komik yang sangatlah harus di perhatikan. Penyusunan panel yang rumit dapat membuat pembaca kesulitan untuk mengikuti alur cerita dari

komik tersebut sehingga dapat menyebabkan tidak tersampainya pesan yang ingin disampaikan (hlm. 9).

2.1.4 Jenis Transisi

Menurut Scott McCloud (2006), jenis perpindahan atau transisi dapat dibagi menjadi 6 bagian yaitu;

1. *Moment to moment*

Jenis transisi ini memiliki tujuan untuk memperlambat pergerakan karakter dengan menangkap perubahan pergerakan sedikit demi sedikit untuk meningkatkan sisi emosional.



Gambar 2.1. *Moment to moment*
(*Making comics*/ McCloud./ 2006)

2. *Action to action*

Gaya transisi ini memiliki fokus untuk menangkap 1 momen dalam 1 aksi yang dapat membantu untuk memperpanjang *plot*.



Gambar 2.2 *Action to action*
(*Making comics/ McCloud./ 2006*)

3. *Subject to subject*

Jenis transisi ini memiliki tujuan untuk mengarahkan perhatian pembaca untuk fokus pada suatu tempat atau informasi tertentu yang membantu berjalannya alur cerita dalam komik.



Gambar 2.3. *Subject to subject*
(*Making comics/ McCloud./ 2006*)

4. *Scene to scene*

Jenis transisi ini dapat mempermudah seniman untuk memperpedek alur cerita untuk berpindah-pindah pada suatu *scene* lokasi tertentu maupun *scene* keadaan waktu dalam suatu komik.



Gambar 2.4. *Scene to scene*
(*Making comics/ McCloud./ 2006*)

5. *Aspect to aspect*

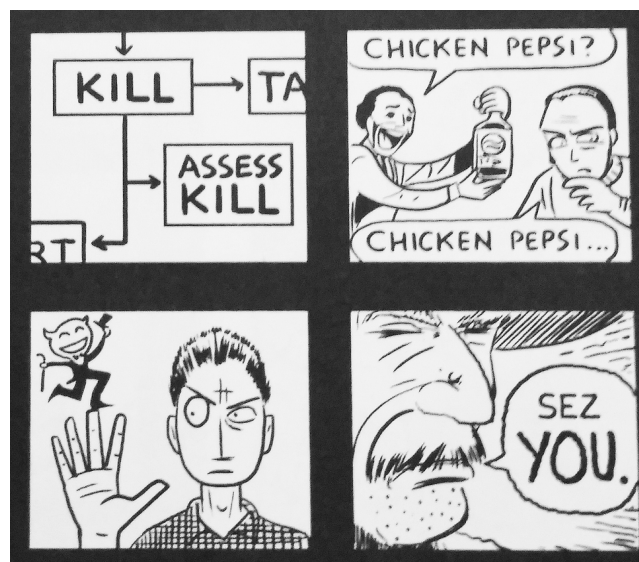
Jenis transisi ini berfungsi untuk membuat dan memperkuat *mood* serta sensasi berada di suatu lokasi tertentu.



Gambar 2.5. *Aspect to aspect*
(*Making comics/ McCloud./ 2006*)

6. *Non Sequitor*

Jenis transisi yang tidak membantu berjalannya suatu alur cerita dalam sebuah komik. Biasanya jenis transisi ini lebih banyak di gunakan untuk jenis komik *experimental* karena alur ceritanya yang cenderung tidak rasional (hlm. 27).



Gambar 2.6. *Non Sequitor*
(*Making comics/ McCloud./ 2006*)

2.1.5 Words of Balloon

Menurut Will Eisner, *balloon* adalah sebuah media perantara yang memiliki tujuan untuk mengutarakan elemen yang tidak nampak seperti suara menjadi dapat terlihat. Penggunaan ungkapan emosi dalam sebuah *balloon* hanya diperbolehkan 1-4 emosi. Pemilihan ekspresi dan bahasa tubuh juga dapat mempengaruhi *balloons* dalam menyampaikan eksresinya terhadap pembaca. *Balloons* sendiri juga terdiri dari ragam bentuk yang harus disesuaikan dengan emosi yang ingin disampaikan kepada pembaca agar tidak menimbulkan salah persepsi. Pemilihan *font* yang tepat untuk *balloons* juga sangat mempengaruhi emosi yang ingin di sampaikan kepada pembaca (McCloud, 2006, hlm. 19).



Gambar 2.7. Jenis *Balloons*
(*Making comics/ McCloud./ 2006*)

2.1.6 *The Rule of Thirds*

Menurut Bancroft (2012), agar sebuah gambar menjadi lebih bagus untuk dipandang adalah dengan cara membuat 2 garis *horizontal* dan *vertikal* yang berukuran sama besar. Dengan menyesuaikan objek yang akan dijadikan fokus menggunakan *rule of thirds*, maka objek nampak lebih enak untuk dipandang dibandingkan hanya memposisikan objek di bagian tengah *frame* saja (Bancroft , 2012, hlm. 109).

2.1.7 *Shot*

Menurut Bancroft (2012), *shot* atau *camera view* dapat dibagi menjadi 5 bagian yaitu;

1. *Extreme Wide Shot (EWS)*

Bisa juga disebut sebagai *establishing shot*. Biasanya *shot* dengan jarak yang sangat jauh ini untuk menampilkan seberapa jauh suatu lokasi ke lokasi lainnya.

2. *Wide Shot (WS)*

Jenis *shot* dengan jarak yang cukup jauh untuk menampilkan sebuah lokasi yang ingin ditunjukkan seperti tempat tinggal karakter.

3. *Medium Shot (MS)*

Jenis *shot* yang menyorot dari bagian kepala hingga pinggang karakter.

4. *Close Up Shot* (CU)

Jenis *shot* yang menyorot bagian wajah hingga pundak karakter.

5. *Extreme Close Up Shot* (ECU)

Jenis *shot* yang pada umumnya menyorot wajah karakter terutama pada area bagian mata. Namun jenis *shot* ini juga dapat digunakan untuk menyorot benda-benda kecil yang ingin menjadi fokus utama (hlm.23).

2.1.8 *Vanishing Point*

Menurut Mayer J.C (2007), *vanishing point* atau titik hilang dapat dibagi menjadi 5 bagian yaitu;

1. *One Point Perspective*

Perspektif ini hanya menggunakan 1 titik hilang dan merupakan metode perspektif termudah dibandingkan metode lainnya.

2. *Two Point Perspective*

Perspektif ini hanya menggunakan 2 titik hilang, perspektif ini dapat memberikan pembaca untuk dapat mengamati *scene* sekelilingnya dengan *level* yang sama.

3. *Three Point Perspective*

Perspektif ini hanya menggunakan 3 titik hilang, perspektif ini dapat memberikan pembaca untuk dapat melihat ke atas, bawah, kiri, dan kanan atau dengan *angle* yang kita inginkan.

4. *Four Point Perspective*

Perspektif ini hanya menggunakan 4 titik hilang, perspektif ini menggunakan kurva dalam menyambungkan titik-titik tersebut untuk memberikan kesan menggunakan 2 jenis perspektif.

5. *Five Point Perspective*

Perspektif ini hanya menggunakan 5 titik hilang, perspektif ini menggunakan kurva dalam menyambungkan titik-titik tersebut. Perspektif ini memiliki tujuan untuk memberikan kesan yang sangat luas (hlm. 3).

2.1.9 Sudut Pandang

Menurut Koendoro (2007), sudut pandang dapat dibagi menjadi 4 bagian yaitu;

1. *Bird Eye View*

Teknik ini menggunakan penggambaran dari nampak atas yang biasanya digunakan untuk memperlihatkan pemandangan.

2. *Eye Level View*

Teknik yang menggambarkan objek sesuai bagaimana manusia memandang dengan lurus.

3. *Low Angle*

Teknik yang menggambarkan objek dari tampak bawah ke atas. Biasanya digunakan untuk memperlihatkan sisi kegagahan dan kepahlawanan.

4. *High Angle*

Teknik penggambaran dengan melihat dari tampak atas ke bawah namun tidak seekstrim *bird eye view*. Penggambaran ini juga dapat menonjolkan sisi emosional dalam cerita (hlm. 62-63).

2.1.10 *Plot*

Menurut Universitas Sumatera Utara (2010), *plot* merupakan rangkaian peristiwa naratif yang berkaitan satu dengan lainnya yang diatur sedemikian rupa sehingga membentuk suatu pola tertentu. Rangkaian peristiwa tersebut disusun secara beruntun untuk membuat sebuah kronologi peristiwa yang dapat membuat audiens tetap fokus terhadap narasi tersebut. Selain itu menurut William Kenney, narasi yang baik ialah yang memiliki 3 bagian yaitu *Exposition* (bagian pembuka), *Conflict* (bagian tengah konflik atau klimaks), dan *Resolution* (bagian penyelesaian). Bagian-bagian tersebut akan dijelaskan sebagai berikut (Universitas Sumatera Utara, 2010, hlm. 1-7)

1. *Exposition*

Merupakan bagian pembuka suatu narasi dimana pada tahap ini memperkenalkan latar belakang karakter, *setting*, dan latar belakang cerita.

2. *Rising Action*

Tahap ini merupakan pengarahannya menuju konflik atau merupakan tahap awal konflik. Tahap ini juga dapat disebut sebagai pengenalan dimana hal-hal yang memicu konflik terjadi.

3. *Climax*

Klimaks merupakan tahap puncak dimana konflik terjadi dan merupakan peristiwa yang paling menarik dalam narasi tersebut.

4. *Falling Action*

Tahap ini merupakan rangkaian peristiwa dimana sang tokoh utama mengalami kesulitan untuk mencapai keinginannya atau terhalang sesuatu sehingga mengalami momen terpuruk.

5. *Resolution*

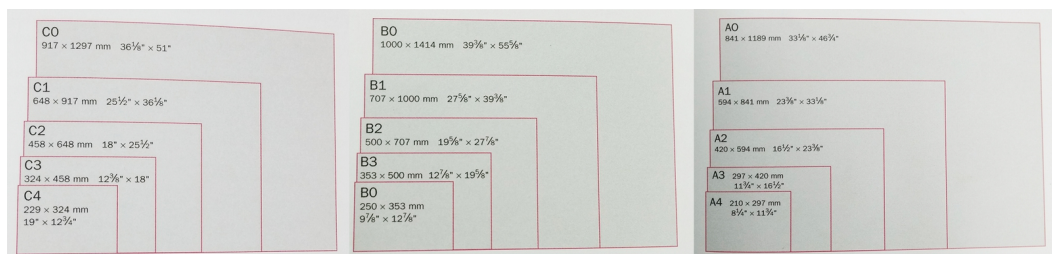
Resolusi merupakan tahap paling akhir dari sebuah *plot* yang pada akhirnya menjelaskan suatu penyelesaian atau konklusi.

2.2 Buku

Buku adalah sebuah objek yang terbuat dari ragam bahan dengan ukuran yang dapat dilipat maupun berupa gulungan. Selain itu buku merupakan sebuah objek yang memiliki fungsi untuk dibaca dimana pembacaannya menentukan definisinya atau dalam segi *lecture*. (Escarpit, 2006, hlm. 12)

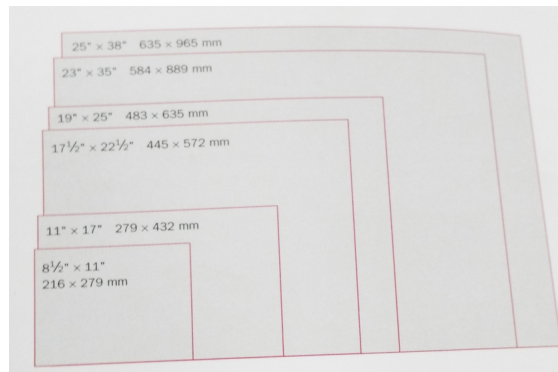
2.2.1 Kertas

Menurut Evans & Sherin (2008), Kertas ISO (*The International Standards Organization*) secara sistem ukuran kertas terbagi menjadi 5 jenis ukuran yaitu A, RA, SR, B, dan C. Dimana setiap ukuran kertas memiliki ukuran 2 kali lipat dari jenis kertas lainnya. Namun pada umumnya buku menggunakan kertas berjenis A, kertas B lebih sering di gunakan sebagai poster, dan kertas berjenis C lebih sering digunakan sebagai kartu pos atau amplop. Selain itu kertas juga memiliki pembagian yang berbeda dari jenis kertas ISO yaitu kertas yang seringkali digunakan oleh *North American* yang dibagi menjadi 6 ukuran (Evans & Sherin , 2008, hlm. 45-47).



Gambar 2.8. Jenis Kertas ISO

(All the details graphic designers need to know but can never find: Forms folds sizes/ Evans & Sherin/ 2008)



Gambar 2.9. Jenis Kertas North American

(*All the details graphic designers need to know but can never find: Forms folds sizes/ Evans & Sherin/ 2008*)

2.2.2 *Binding*

Menurut Evans & Sherin (2008), terdapat 9 teknik *binding* yang di jabarkan sebagai berikut;

1. *Perfect binding*

Menggunakan lem pada bagian ujung kertas lalu di tempel pada *cover*-nya.

2. *Saddle stitch binding*

Di staples pada bagian tengah buku di kedua bagian atas maupun bawah.

3. *Case binding*

Menggunakan jahitan dan di tempel menggunakan lem pada *cover* buku.

4. *Side stitch binding*

Kertas-kertas yang digabungkan menjadi sebuah tumpukan lalu di staples pada *cover*-nya di kedua bagian atas maupun bawah.

5. *Screw and post binding*

Menggunakan sekrup untuk menggabungkan *cover* dan isi buku di 2 bagian atas maupun bawah.

6. *Plastic comb binding*

Cover dan isi buku di lubang pada bagian pinggirnya dan dijilid menggunakan *plastic comb*.

7. *Ring binding*

Cover dan isi buku di lubang pada bagian pinggirnya dan dijilid menggunakan *binder*.

8. *Tape binding*

Menggunakan lakban untuk menjilid buku.

9. *Spiral binding*

Cover dan isi buku di lubang pada bagian pinggirnya dan dijilid menggunakan kawat atau bahan plastik yang dililit-lilit berbentuk spiral (hlm. 49-50).

2.2.3 *Printing*

Menurut Evans & Sherin (2008), terdapat 6 jenis teknik *printing* yang di jabarkan sebagai berikut;

1. *Offset litography*

Pada umumnya di gunakan untuk mencetak majalah, brosur,dll.
Dalam *offset litography* sendiri terbagi lagi menjadi 2 teknik yaitu *sheetfed offset* (ukuran lebih kecil) dan *web offset* (ukuran lebih besar).

2. *Letterpress*

Biasanya digunakan untuk mencetak undangan, buku desain,dll.

3. *Gravure*

Biasanya digunakan untuk mencetak katalog, *packaging*, *stample*, dll.

4. *Engraving*

Biasanya digunakan untuk mencetak desain pada peralatan kantor.

5. *Thermography*

Biasanya digunakan untuk mencetak desain pada peralatan kantor dan kartu nama.

6. *Screen printing*

Biasanya digunakan untuk mencetak desain pada kain, *acrylic*, dan logam.

7. *Flexography*

Biasanya digunakan untuk mencetak desain pada *tissue*, plastik, dll.

8. *Holography*

Cover dan isi buku di lubangi pada bagian pinggirnya dan dijilid menggunakan kawat atau bahan plastik yang dililit-lilit berbentuk spiral.

9. *Lenticular printing*

Biasanya digunakan untuk mencetak desain pada *cover* buku, *credit card*, *packaging* minuman, dll (hlm. 62-63).

2.2.4 *Finishing*

Menurut Evans & Sherin (2008), teknik *finishing* di terapkan untuk mendapatkan hasil yang tidak dapat dihasilkan oleh tinta dimana teknik ini menggunakan cara khusus untuk menghasilkan desain yang mudah untuk di robek, dilipat, maupun untuk di *binding*. Berikut adalah 6 teknik *finishing* menurut Evans & Sherin;

1. *Embossing*

Teknik *finishing* yang terbuat dari logam untuk memberikan kesan timbul pada kertas. Biasanya di gunakan untuk *cover* brosur, *stationery*, kartu nama, dll.

2. *Foil stamping*

Teknik *finishing* yang terbuat dari plastik *film* tipis yang berpigmen warna yang di *stample* ke kertas. Bisa di kombinasi dengan *embossing* dan biasanya digunakan untuk mainan, pen, pensil, *cover* buku, dll.

3. *Die cutting*

Teknik *finishing* yang membuat potongan pada kertas agar mudah untuk di robek.

4. *Scoring*

Teknik *finishing* yang membuat lipatan pada *cover* buku agar menghindari kerusakan pada tinta teks.

5. *Perforating*

Teknik *finishing* yang membuat bolongan-bolongan kecil untuk lebih mudah di robek.

6. *Drilling/ punching*

Teknik *finishing* yang membuat bolongan-bolongan yang sesuai dengan ukuran maupun jarak *binder* atau *spiral* (hlm. 63-64).

2.2.5 *Varnish and Liquid Protecting Coating*

Menurut Evans & Sherin (2008), *varnish* memiliki fungsi untuk melindungi permukaan suatu objek tertentu, memberikan kesan *glossy*, atau memberikan kesan estetis dengan memberikan campuran logam dan pigmen pada objek yang dituju. Evans & Sherin berpendapat bahwa terdapat 3 jenis *varnish* yang dijabarkan sebagai berikut;

1. *Spot varnish*

Biasanya digunakan untuk keperluan fotografi untuk memberikan kesan *glossy* maupun *dull* untuk menghindari gesekan, tumpahan, dll.

2. *Aqueous coating*

Biasanya digunakan pada majalah dan brosur untuk menghindari kotoran dan air.

3. *UV coating*

Biasanya digunakan pada *cover* buku, *pocket folders*, dsb. Dapat memberikan kesan *dull* maupun *glossy* (hlm. 65).

2.2.6 *Laminating*

Menurut Evans & Sherin (2008), laminating merupakan metode proteksi yang terbaik untuk menghindari air, kelembapan, dan kotoran. Memiliki ketebalan yang terdiri dari 0.0251 mm hingga 0.251 mm dalam bentuk *glossy* maupun *dull*. Lembaran laminating dengan tingkat ketebalan yang lebih rendah cocok untuk *cover* buku dan *packaging*, sedangkan yang tebal cocok untuk *menu*, *name tag*, dan *display*. Laminating sendiri terdiri dari 3 jenis yaitu;

1. *Nylon laminates*

Memiliki daya tahan paling baik dan menghindari objek menjadi terlipat.

2. *Polyester laminates*

Biasanya digunakan untuk buku karena daya tahannya lebih lama.

3. *Polyoropylene laminates*

Biasanya digunakan untuk *packaging*, mudah tergesek karena lebih lembut dibandingkan laminating lainnya (hlm. 67).

2.3 *Design*

Menurut Pentak & Laurer (2016), *design* memiliki arti sebagai mengorganisir, merencanakan, serta mengorganisir sesuatu. Selain itu *design* merupakan hasil turunan dari ilmu seni seperti lukisan, pahatan, fotografi, film, komputer grafis, dan animasi (Pentak & Laurer, 2016, hlm. 2).

2.3.1 Warna

Warna adalah suatu permukaan yang berasal dari objek di sekitar, dimana warna tersebut merupakan hasil refleksi dari cahaya warna putih. Warna di anggap sebagai suatu elemen desain yang dapat mengkombinasi hirarki, keseimbangan, kesatuan, dan ritme dari suatu desain. Selain itu warna juga dapat membantu untuk mencerna pesan yang ingin disampaikan atau suatu konsep tertentu. Selain itu memiliki pengetahuan mengenai nilai historis suatu warna maupun kombinasi warna tertentu merupakan hal yang sangat penting untuk menghindari tindakan mencontek dari suatu brand tertentu. Pengetahuan mengenai warna juga sangat penting untuk mengetahui pengaruh warna tertentu pada psikologis sekelompok orang tertentu agar suatu desain dapat tepat sasaran. (Landa, Connella, & Brower, 2007, hlm. 78-105).

Sedangkan menurut Fisher M.P dan Zelanski P. (2010), warna utama yang dapat menghasilkan pencampuran warna lainnya disebut dengan *primary colors* yang terdiri dari warna merah, biru, dan hijau. Sedangkan hasil dari pencampuran warna utama tersebut disebut sebagai *secondary colors* yang terdiri dari warna kuning, cyan, dan magenta. Warna dari *primary colors* dan *secondary colors* dapat disebut dengan *hue*. Tingkat keterangan dari warna-warna tersebut dari warna putih, abu-abu, hingga hitam disebut dengan *value*. Sedangkan Warna yang dicampur dengan komplementer dan abu-abu disebut sebagai warna *saturation* (Fisher & Zelanski, 2010, hlm. 16-21).

2.3.2 *Colour Scheme*

Sedangkan menurut Fisher M.P dan Zelanski P. (2010), *Color Scheme* dapat dibagi menjadi 6 bagian yaitu;

1. *Monochromatic Scheme*

Jenis pewarnaan yang hanya menggunakan 1 warna *hue* saja dalam *colour wheel*.

2. *Analogue Scheme*

Jenis pewarnaan yang menggunakan lebih dari 1 warna yang saling bersebelahan dalam *colour wheel*.

3. *Complementary Scheme*

Jenis pewarnaan yang menggunakan 2 warna yang saling bersebrangan dalam *colour wheel*.

4. *Triad Scheme*

Jenis pewarnaan yang menggunakan 3 warna yang saling bersebrangan dalam sebuah *colour wheel*.

5. *Split Complementary Scheme*

Jenis pewarnaan yang menggunakan 2 warna yang saling bersebrangan dalam sebuah *colour wheel* dan 1 warna *hue* yang letaknya tidak jauh dari salah satu warna *hue* yang sudah dipilih.

6. *Double Complementary Scheme*

Jenis pewarnaan yang menggunakan 2 warna yang saling bersebrangan dalam sebuah *colour wheel* dan 1 warna *hue* yang letaknya tidak jauh dari kedua warna *hue* yang sudah dipilih. Jenis pewarnaan ini menggunakan total 4 warna (hlm. 25).

2.3.3 Psikologi Warna

Sedangkan menurut Edwards B. (2004), psikologi warna dapat dibagi menjadi beberapa bagian yaitu;

1. Merah

Warna merah merupakan lambang dari kemarahan, stimulasi, bahaya, *passion*, dan agresivitas. Sedangkan pada masa kuno warna merah juga dianggap sebagai peringatan serta kehancuran. Menurut agama kristiani, warna merah dianggap sebagai lambang dari darah para Yesus dan martir yang telah mengorbankan diri, sedangkan untuk orang Russia warna merah dianggap sebagai revolusi serta kebebasan yang dilambangkan dalam benderanya. Berbeda dengan daerah lainnya, warna merah dalam negara China dianggap sebagai simbol kebahagiaan dan di daerah Amerika warna tersebut dilambangkan sebagai simbol cinta, aksi, dinamis, dan kekuatan.

2. Putih

Di daerah Barat, warna putih dianggap sebagai simbol kepolosan dan kemurnian. Sedangkan di daerah Asia seperti China, Jepang, dan Afrika warna ini melambangkan warna kematian. Di daerah China, warna putih ditujukan kepada orang yang meninggal dengan bentuk penghormatan terhadap kemurnian orang tersebut.

3. Hitam

Di daerah Barat, warna hitam disimbolkan sebagai kematian, rasa duka, kejahatan, serta hal-hal yang berbau negatif. Selain itu warna ini juga di asosiasikan sebagai warna malam dan misterius. Namun menurut Mesir Kuno, warna hitam disimbolkan sebagai kehidupan dan pertumbuhan.

4. Hijau

Menurut para ahli warna, hijau dilambangkan sebagai harmoni, masa muda, dan keseimbangan. Sedangkan dalam kristiani warna hijau merupakan lambang dari kehidupan baru dan untuk agama muslim warna tersebut melambangkan hormat. Selain itu warna hijau juga dianggap sebagai simbol dari kesehatan dan pertumbuhan.

5. Kuning

Warna kuning di simbolkan sebagai kebahagiaan, intelektual, dan pencerahan. Namun warna ini dapat dikatakan sebagai warna yang ambigu karena juga menyimbolkan rasa iri, aib, penghinaan, dan pengecut.

Sedangkan menurut agama muslim warna kuning dapat di simbolkan sebagai kebijaksanaan dan menurut dinasti China warna ini dianggap sebagai warna kemuliaan karena hanya kaisar yang diperbolehkan menggunakan baju berwarna kuning. Warna ini dalam sisi emosional dapat di simbolkan sebagai warna kesedihan dan kecemburuan.

6. Biru

Pada masa kini warna biru dapat di simbolkan sebagai kekuasaan seperti warna jas yang seringkali dipakai oleh para petinggi. Namun warna biru juga dapat di asosiasikan sebagai mimpi, kesuksesan, dan kebahagiaan. Warna biru juga memiliki sisi lain yang di simbolkan sebagai kesedihan, melankolis, serta tindakan tidak bermoral.

7. *Orange*

Warna oranye seringkali di asosiasikan sebagai warna yang emosional seperti kelicikan, kurang serius, dan kesembronoan yang dapat dilihat dalam perayaan *Halloween*.

8. Cokelat

Warna ini seringkali di asosiasikan sebagai kesuraman dan kesengsaraan. Namun warna ini juga dapat dalam sisi emosional di simbolkan sebagai kurangnya konsentrasi.

9. Ungu

Warna ini seringkali di simbolkan sebagai lambang rasa duka saat kehilangan orang yang dicintai. Selain itu pada jaman dulu warna ini di anggap sebagai warna yang melambangkan *royalty*, kekuasaan, dan kekayaan karena sulitnya membuat warna ungu pada kain. Warna ini juga dapat di konotasikan sebagai warna yang melambangkan keberanian seperti dalam medali yang mengkombinasikan warna emas dan ungu sebagai tanda hormat kepada pahlawan. Namun di sisi lain secara emosional warna ini di asosiasikan sebagai kesedihan, kerapuhan, dan kerentanan.

10. Pink

Warna *pink* merupakan lambang dari femininitas, bayi, dan hal-hal yang berbau manis. Di sisi lain warna seperti *hot pink* dapat di asosiasikan sebagai agresivitas dan sensual.

11. Gray

Warna *gray* atau abu-abu merupakan warna yang dikenal sebagai lambang depresi, ketidakpastian, kesedihan, kecemburuan, dan kesuraman (hlm. 67-83).

2.3.4 Balance

Balance adalah suatu bentuk pengaturan terhadap jumlah suatu bentuk, warna, ukuran, dan tekstur tertentu yang ditata sedemikian rupa agar dapat seimbang. Dengan ketidakseimbangan suatu desain tertentu dapat membuat pengamat

menjadi tidak tertarik untuk mengamati lebih lanjut. *Balance* sendiri terdiri dari 3 jenis yaitu *symmetry*, *asymmetry*, dan *radial*. *Symmetry* adalah bentuk penyusunan yang memiliki bentuk yang sama persis pada kedua sisi. *Asymmetry* merupakan bentuk penyusunan objek tanpa membutuhkan titik pusat. Sedangkan *radial* adalah bentuk penyusunan objek yang menggunakan kombinasi keseimbangan secara *horizontal* maupun *vertikal*. (Landa, Connella, & Brower, 2007, hlm. 152-165)

2.3.5 Visual Hierarchy

Visual hierarchy adalah suatu bentuk pengaturan *layout* terhadap suatu *background*, *foreground*, dan *midground* pada suatu desain tertentu agar pengamat dapat mendapat informasi sesuai dengan arahan yang di harapkan oleh *designer*. Hirarki ini dapat disusun berdasarkan dari *visual contrast* suatu objek yang didasarkan pada ukuran, warna, dll dari suatu objek tertentu sehingga nampak lebih *eye catching* dibandingkan objek lainnya. Selain itu penusunan hirarki juga dianggap cukup penting agar pengamat dapat mendapatkan informasi berdasarkan hirarki yang sudah disusun sebelumnya. Selain itu penggunaan *grid* juga dapat mempermudah dalam penyusunan objek agar sesuai dengan hirarki yang di inginkan. (Landa, Connella, & Brower, 2007, hlm. 178-190)

2.3.6 Rythm

Rythm adalah suatu bentuk pengaturan repetisi dari suatu objek tertentu dalam suatu desain agar memberikan kesan adanya ritma dalam suatu desain. Suatu ritme yang baik dapat disusun berdasarkan konsep *symmetry* dari *balance*,

proporsi dari suatu objek, kesan *unity*, mempermainkan unsur *negative space* dari suatu desain, dan pengaturan *emphasis* yang tepat. (Landa, Connella, & Brower, 2007, hlm. 194-205)

2.3.7 Unity

Unity adalah suatu bentuk pengaturan terhadap berbagai objek tertentu yang terdiri dari berbagai bentuk objek yang disusun sedemikian rupa namun tetap terlihat sebagai suatu kesatuan secara utuh dari suatu desain. *Unity* dapat dicapai dengan permainan repetisi dari berbagai objek yang berbeda namun masih dapat dianggap menjadi satu kesatuan, *continuity* dari suatu objek yang saling menyambung satu sama lain, penyusunan *grid* yang tepat, penggunaan *template* yang tepat agar nuansa objek dengan *template* tetap menjadi suatu kesatuan, dan *flow* dari suatu objek yang berbeda sengaja disusun sebagai satu kesatuan. (Landa, Connella, & Brower, 2007, hlm. 212-219)

2.3.8 Proportion

Proportion adalah suatu bentuk pengaturan dari ukuran dan jumlah suatu objek tertentu yang di satukan dan didesain sedemikian rupa dengan pengukuran objek yang berbeda antara satu dengan lainnya dalam suatu desain. Salah satu konsep proporsi desain yang paling dikenal adalah *the golden ratio* yang memiliki perhitungan yaitu 1: 1.618. Proporsi ini di anggap sebagai salah satu proporsi yang terbaik dalam hal estetik oleh psikiater bernama Gustav Fechner. (Landa, Connella, & Brower, 2007, hlm. 233-235).

2.3.9 *Grid*

Menurut Samara T. (2005), *grid* dapat dibagi menjadi 4 bagian yaitu;

1. *Manuscript Grid*

Merupakan jenis *grid* yang paling sederhana dengan menggunakan dasar struktur yang luas dan hampir menggunakan satu halaman. Biasanya digunakan untuk menulis teks yang panjang seperti *essay*.

2. *Column Grid*

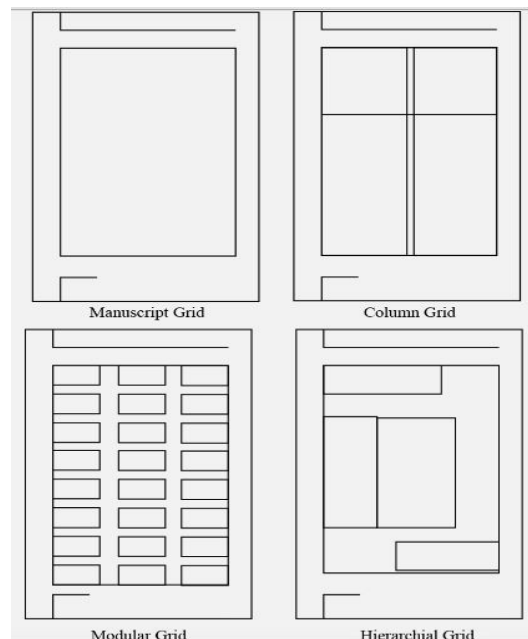
Memiliki *grid* yang fleksible, cocok untuk digunakan desain dengan teks dan gambar yang besar.

3. *Modular Grid*

Jenis *grid* yang memiliki banyak garis *horizontal* maupun *vertikal* yang memberikan kesan lebih fleksible dan presisi.

4. *Hierarchial Grid*

Jenis *grid* yang didasarkan pada intuisi. Hal tersebut terjadi karena konsep desain tidak cocok menggunakan *grid* apapun sehingga menggunakan jenis *grid* ini merupakan pilihan yang paling tepat karena tidak memiliki batasan-batasan tertentu. Jenis *grid* ini paling cocok untuk poster (hlm. 4).



Gambar 2.10. Jenis *Grid*

2.3.10 Tipografi

Menurut Cullen (2007), tipografi atau *typeface* memiliki arti yang berbeda satu dengan jenis lainnya. Hal tersebut dikarenakan tipografi memiliki ragam bentuk serta variasi. Pemilihan tipografi dalam satu karya hanya di perbolehkan 1-3 jenis agar dapat memberikan kesan hirarki yang tepat dan pembaca dapat diarahkan perhatiannya ke arah yang tepat. Kombinasi tipografi yang tepat adalah dengan pemilihan tipografi yang tidak terlalu mirip satu dengan lainnya (Cullen, 2007, hlm. 51).

2.3.11 Jenis Tipografi

Menurut Davis G, Dodd R,& Martin K. (2007), tipografi atau *typeface* dibagi menjadi 7 bagian yaitu;

1. *Serif*

Jenis huruf yang memiliki goresan pada setiap ujungnya dan merupakan salah satu fondasi dalam *font*.

2. *San-Serif*

Jenis huruf yang tidak memiliki goresan pada ujung-ujungnya seperti *serif*, memiliki keterbacaan yang tidak sebgus *serif* dalam teks yang panjang, lebih unggul untuk digunakan dalam *screen web* dibandingkan *serif*.

3. *Display*

Biasanya digunakan sebagai *headlines*, *crosshead*, dan *advertising*. Jenis *font* yang seringkali berbentuk *experimental* ini tidak cocok untuk digunakan sebagai teks yang panjang.

4. *Script*

Jenis *font* yang didasarkan pada tulisan tangan, *font* ini terdiri dari dua jenis yaitu *casual* dan *brush*. Selain itu jenis *font* yang berbentuk *casual* dapat digunakan untuk komik dengan *flow* teks yang tidak terlalu banyak. Jenis ini juga dapat memberikan kesan kuno seperti pada era 1970an.

5. *Fun*

Jenis *font* yang hampir memiliki kesamaan dengan *font Display* dan *Script*. Biasanya sering digunakan sebagai teks dalam komik.

6. *Symbols & Dingbats*

Jenis *font* yang berupa ilustrasi dan seringkali digunakan sebagai hiasan dalam sebuah desain. Selain itu *font* ini juga dapat memberikan kesan surreal dalam suatu desain.

7. *Inline & Stencil*

Jenis *font* yang memiliki bagian-bagian yang terpisah sehingga dapat menyisipkan *stroke-stroke* tertentu. Berbentuk dekoratif dan sangat cocok digunakan untuk teks dalam ukuran yang besar (hlm. 3).



Gambar 2.11. Jenis Tipografi

2.4 Sejarah

Sejarah merupakan serangkaian dari peristiwa yang terjadi di dalam kehidupan masyarakat yang terjadi pada masa lampau dan tak dapat terulang kembali. Tak hanya berperan dalam kehidupan masyarakat, sejarahpun memiliki rangkaian peranan peristiwa penting di balik berdirinya negara Indonesia yang tidak dapat di lupakan oleh masyarakat Indonesia dan selalu di kenang sebagai tanda hormat pada pahlawan dan mempererat rasa tali persaudaraan.

Sejarah merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Arab yaitu *syajarah* (*syajaratun*) yang artinya adalah pohon yang merupakan lambang dari silsilah yang terdapat dalam cabang-cabang pohon. Serangkaian peristiwa di masa lampau yang di sebut sebagai sejarah ini di definisikan oleh Moh. Yamin SH sebagai ilmu pengetahuan yang di dasarkan pada penyelidikan dan dapat di buktikan faktanya. Selain itu ilmu ini dianggap sistematis karena memiliki alur cerita yang tersusun dengan teratur dan rapih. Sedangkan menurut Thomas Cayle, ilmu ini merupakan hasil pencatatan dari kehidupan-kehidupan orang-orang besar yang berjasa pada zamannya sebagai peletak dasar sejarah. Dapat di simpulkan bahwa sejarah merupakan sebuah ilmu mengenai rangkaian peristiwa sistematis yang berisikan pencatatan kehidupan orang-orang berjasa yang dapat di buktikan kebenarannya atau faktanya.

Sejarah sendiri dapat dikenal sebagai peristiwa, kisah, ilmu, dan seni. Sejarah sebagai peristiwa sendiri terinspirasi dari doktrin "*Geschite ist einmalig*" yang artinya sejarah merupakan rangkaian peristiwa yang tidak dapat terulang kembali

atau yang artinya peristiwa tersebut hanya dapat terjadi sekali saja. Sedangkan sejarah sebagai kisah memiliki arti bahwa ilmu sejarah merupakan ilmu yang subjektif karena dapat dikisahkan oleh siapapun dengan memiliki makna yang sama sehingga memiliki proses yang berkelanjutan dan tak dapat di lupakan oleh waktu. Selain itu sejarah sebagai ilmu memiliki arti bahwa sejarah dapat menjadi sebuah ilmu pengetahuan dengan berdasarkan pengalaman yang sudah terjadi dan belajar dari kesalahannya dengan kebenaran yang objektif serta pemikiran rasional. Sejarah juga dapat dikenal sebagai seni dikarenakan penulisan kisahnya dapat menggunakan bahasa yang indah. Namun di balik hal tersebut sejarah sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Seperti yang ada dalam ungkapan “*historia magistra vitae*” yang artinya sejarah merupakan guru kehidupan dapat diartikan bahwa ilmu ini tidak dapat di gantikan oleh ilmu lain yaitu dengan belajar dari masa lalu untuk memperbaiki dan memberikan perubahan bagi kehidupan manusia menjadi pribadi yang lebih baik lagi (Listiyani D.A, 2009, hlm. 7-8).

2.4.1 Sejarah Pahlawan Tionghoa di Indonesia

Tionghoa adalah ras pendatang yang sudah bermukim bahkan sebelum kedatangan Belanda di daratan Indonesia. Hal ini sudah di mulai sejak runtuhnya Dinasti Ming yang tergantikan oleh Dinasti Ch'Ing yang menyebabkan terbukanya arus perdagangan Tiongkok ke area Asia Tenggara pada tahun 1644. Dengan kejadian tersebut, para orang Tionghoapun mulai merantau mencari peruntungan di daerah Asia Tenggara dengan membuka perdagangan maupun melakukan pekerjaan lainnya. Bahkan tercatat dalam sejarah terdapat 5000 pendatang orang

Tionghoa ke Batavia pada tahun 1683 yang akhirnya berkembang pesat di pulau Jawa. Jumlah ini terus berkembang dengan pesat hingga permulaan abad ke 19, terdapat 100,000 orang Tionghoa di Indonesia. (<https://www.merdeka.com/peristiwa/ini-awal-mula-kedatangan-orang-Tionghoa-ke-nusantara.html>, diakses pada tanggal 18 Mei 2018, jam 17.45). Namun pada saat ini, berdasarkan Sensus Penduduk yang dilakukan pada tahun 2010, tercatat bahwa etnis Tionghoa yang terdapat di Indonesia hanya 1,2% dari jumlah total populasi penduduk Indonesia yang pada umumnya terkonsentrasi di satu lokasi. Namun menurut Coppel selaku *associate professor* yang berasal dari Universitas Melbourne justru menjelaskan bahwa justru etnis Tionghoa di Indonesia sangatlah melambangkan orang Indonesia sejati. Hal tersebut di buktikan dengan fakta bahwa hanya 20% dari etnis Tionghoa yang menggunakan dialek asalnya yang hanya di perkirakan 600,000 orang sedangkan sisanya menggunakan dialek daerah masing-masing. (<https://www.bbc.com/indonesia/trensosial-41736620>, diakses pada tanggal 18 Mei 2018, jam 17.55). Hal tersebut melambangkan bahwa etnis Tionghoa memiliki rasa cinta pada negara Indonesia itu sendiri meskipun etnis tersebut merupakan pendatang dan bukanlah penduduk asli Indonesia.

Rasa cinta terhadap negara Indonesia sendiri sudah di perjuangkan oleh etnis Tionghoa sejak sebelum Indonesia sendiri merdeka dari tangan penjajah. Ragam peranan etnis Tionghoa dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia dapat di lihat pada Twang Peck Yang selaku donatur untuk pemerintah pada saat defisit akibat penjajahan Jepang, Ko Siok Hie selaku pengacara yang menyelamatkan banyak jiwa saat para gerilyawan Indonesia di tangkap ketika penjajahan Belanda,

Tan Djiem Kwan selaku ketua dari Laskar Pemuda Tionghoa yang melawan penjajahan Jepang, dan masih banyak lagi pahlawan-pahlawan yang berusaha memperjuangkan Indonesia. Bahkan peranan etnis Tionghoa juga terdapat dalam BPUPKI yang di perjuangkan oleh Liem Koen Hian. (Kwartanada D, 2011, hlm. 47). Perjuangan yang dilalui oleh Indonesia tidak hanya terbatas pada kemerdekaan karena Indonesia masih memiliki ragam permasalahan pasca kemerdekaannya seperti dalam bidang ekonomi, hukum, dan lainnya. Pada masa tersebut, Yap Tjwan Bing tidak hanya berkontribusi dalam kemerdekaan Indonesia, ia masih terus membantu Indonesia untuk berkembang dengan menduduki beragam jabatan dari berbagai lembaga.

2.4.2 Yap Tjwan Bing

Menurut buku *Meretas Jalan Kemerdekaan: Otobiografi Seorang Pejuang Kemerdekaan* (1988) yang ditulis oleh Yap Tjwan Bing sendiri ia merupakan seorang pejuang yang lahir pada 31 Oktober 1910, Slompretan, Solo. Yap sendiri merupakan sosok tokoh yang sangat mencintai Indonesia dan membenci segala bentuk penjajahan sejak muda. Pembuktian tersebut dapat dilihat dengan usahanya untuk kuliah ke Amsterdam agar dapat mempelajari buku-buku mengenai politik negara yang dilarang untuk dibaca jika berada di Indonesia. Semasa kuliahnya ia bertemu dengan tokoh-tokoh pejuang lainnya yang juga simpatik dan turut berjuang dalam kemerdekaan Indonesia seperti Bung Hatta, dan lainnya (Bing, 1988, hlm.1-10). Kegiatannya semasa kuliah tersebut membuatnya dipercaya untuk menjadi salah satu orang Tionghoa yang menjabat sebagai anggota PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia). Selama menjabat sebagai PPKI, ia

turut berpartisipasi dalam pembuatan UUD 1945 dan rangkaian UU lainnya untuk mempersiapkan negara Indonesia setelah kemerdekaan. Bentuk kontribusi Yap tidak hanya berhenti disitu, ia juga turut terlibat dalam rangkaian kegiatan politik seperti Konferensi Asia Afrika, KNIP (Komite Nasional Indonesia Pusat), PNI (Partai Nasional Indonesia), dan DPR-RIS (Bing, 1988, hlm.14-53). Tidak hanya terlibat dalam kegiatan politik negara, Yap juga merupakan sosok yang turut berpartisipasi dalam organisasi keturunan Tionghoa seperti CHCH (*Chung Hua Chung Hui*) yang juga sering membantu pemerintahan Indonesia dengan menyalurkan obat-obatan, suku cadang, dan memajukan perekonomian hingga daerah pelosok (Bing, 1988, hlm.66). Selain terlibat dalam bidang politik, Yap juga terlibat dalam bidang lainnya seperti pendidikan dan keagamaan. Keterlibatan Yap Tjwan Bing dalam bidang pendidikan dapat dilihat dengan membantu pembuatan fakultas farmasi Universitas Gajah Mada, menjabat sebagai Dewan Kurator Institut Teknologi Bandung., dan lainnya (Bing, 1988, hlm.56). Sedangkan dalam bidang keagamaan ia merupakan sosok tokoh yang memiliki ketaatan dalam beragama yang cukup kuat meskipun memiliki banyak aktivitas dalam bidang politik maupun non politik. Bentuk kontribusinya dalam bidang keagamaan ialah dengan membantu penggalangan dana untuk asrama ITB, mencoba untuk mendekatkan orang Tionghoa kepada golongan pribumi, dan masih banyak lainnya (Bing, 1988, hlm.60). Namun sayangnya akibat kerusuhan yang sempat terjadi di daerah Bandung pada 10 Mei 1963 dan desakan istrinya untuk segera membawa anaknya Siong Hoei untuk berobat ke luar negeri, ia dengan berat hati membawa keluarganya ke Amerika Serikat (Bing, 1988,

hlm.75). Namun karena usia Yap yang sudah cukup tua dan kesehatannya yang kian menurun membuatnya tidak bisa kembali ke Indonesia dan meninggal di Rosehill, Amerika Serikat pada tanggal 26 Januari 1988 akibat *stroke* (Bing, 1988, hlm.98-113).

2.4.3 BPUPKI

Menurut Nurdiarman, Salikun, dan Saputra, (2017), BPUPKI (Badan Penyelidik Usaha-Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia) adalah sebuah lembaga yang memiliki tujuan untuk menyelidiki usaha-usaha kemerdekaan Indonesia. Lembaga ini juga dapat disebut sebagai *Dokuritsu Zyunbi Tyoosakai* yang di umumkan oleh Jepang pada tanggal 1 Maret 1945 sebagai peringatan hari *Pembangunan Djawa Baroe* dan di realisasikan pada tanggal 29 April 1945. Jumlah anggota yang terdapat dalam BPUPKI terdiri dari 62 anggota yang di ketuai oleh K.R.T. Radjiman Wedyoningrat dengan wakilnya yaitu Ichibangase Yosiu dan R.P Soeroso. BPUPKI mengadakan sidang sebanyak 3 kali yang terdiri dari 2 sidang resmi dan 1 sidang tidak resmi. Sidang resmi tersebut diadakan pada tanggal 29 Mei 1945 hingga 1 Juni 1945 yang bertujuan untuk membahas dasar negara. Sedangkan pada sidang tidak resmi yang diadakan pada tanggal 17 Juli 1945 memiliki tujuan untuk membahas rancangan UUD yang hanya dihadiri oleh 38 orang dan diketuai oleh I.R Sukarno yang diadakan di Gedung *Chuo Sangi In* atau Gedung Pancasila. Pada sidang pada tanggal 29 Mei 1945, masing-masing tokoh yaitu Muhammad Yamin dan Soepomo membuat rincian dasar negara. Hingga pada tanggal 1 Juni 1945, Sukarno menyampaikan pidato mengenai dasar Indonesia merdeka. Usulan tersebut berbentuk *philosophische grondslag* yang

memiliki arti sebagai fundamental negara. Selain itu dasar negara yang awalnya dinamai sebagai Pancha Dharma diubah menjadi Pancasila atas dasar usulan teman Sukarno yang merupakan ahli bahasa yang memiliki arti yaitu sila sebagai dasar. Setelah sidang pertama, I.R Sukarno membuat sebuah kelompok kecil yaitu bisa disebut sebagai PPKI yang bertugas untuk menyelidiki usul-usul mengenai perumusan negara. Pada tanggal 14 Juli 1945, Mukadimah atau Piagam Jakarta sempat di resmikan namun akhirnya sila pertamanya diubah dan di resmikan oleh PPKI (hlm. 4-11).

2.4.4 PPKI

Menurut Bing (1988), PPKI (Panitia Persiapan Kemerdekaan Indonesia) beranggotakan 21 anggota yaitu Dokter Soepomo, Radjiman Widyoningrat, Soeroso, Soetardjo Kartohadikoesomo, Kiai Wachid Hajsim, Kiai Bagoes Hadikosoemo, Oto Iskandardinata, Abdoel Kadir, Soerjohamidjojo, Poeroebojo, Yap Tjwan Bing, Latuharhary, Dokter Amir, Abd. Abbas, Ratulangi, Andipangeran, I Goesti Ketoet Poedja, Wiranatakoesoema, dan Moch. Hassan. Panitia ini diketuai oleh I.R Sukarno dan diwakili oleh Muhammad Hatta (hlm. 16). Menurut Nurdiarman, Salikun, dan Saputra, (2017), PPKI berdiri pada tanggal 7 Agustus 1945. Sedangkan rapat PPKI ini diadakan di rumah Sukarno yang berlokasi di Jalan Penggagasan Timur Nomor 56, Jakarta. Pada rapat ini para anggota menyepakati undang-undang dasar negara yang akan di gunakan oleh Indonesia yang akhirnya menghasilkan Piagam Jakarta atau Mukadimah. Piagam Jakarta sendiri dibawa dalam sidang kedua BPUPKI pada tanggal 10-17 Juli 1945. Namun setelah ada tindak protes dari wakil-wakil penganut agama Kristen dan

Katolik yang memprotes sila pertama dari Piagam Jakarta yang mengungkit “Ketuhanan, dengan menjalankan syari’at Islam bagi pemeluk-pemeluknya.” akhirnya Piagam Jakarta mengalami perubahan. Sila pertama tersebut berubah menjadi “Ketuhanan yang Maha Esa”. Akhirnya dasar negara tersebut diresmikan oleh PPKI pada tanggal 18 Agustus 1945 dan tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 (hlm. 9-11). Menurut Bing (1988), PPKI akhirnya dibubarkan pada tanggal 29 Agustus 1945 (Bing, 1988, hlm.31).

2.4.5 KNIP

Menurut Bing (1988), KNIP (Komite Nasional Indonesia Pusat) yang di dirikan pada tanggal 29 Agustus 1945. KNIP merupakan kumpulan dari pemimpin-pemimpin dari segala golongan yang mengupayakan untuk bekerjasama meningkatkan kesejahteraan umum. Selain itu pada tanggal 16 Oktober 1945, berdasarkan Maklumat Wakil Presiden No. X berisikan penegasan terhadap kata bantuan yang tercantum dalam Pasal IV Aturan Peralihan dalam UUD 1945 dengan tujuan untuk menambah tugas KNIP agar turut membuat undang-undang dan penentuan Garis-Garis Besar Haluan Negara (Bing, 1988, hlm.31).

KNIP merupakan sebuah lembaga yang terdiri dari 137 anggota dan tanggal pendirian lembaga ini di tentukan sebagai tanggal hari lahir DPR RI. Struktur kepemimpinan KNIP dibagi menjadi 4 bagian yaitu Kasman Singodimejo yang menjabat sebagai ketua, Sutardjo Kartohadikusumo (Wakil Ketua I), J. Latuharhary (Wakil Ketua II), dan Adam Malik (Wakil Ketua III) (<http://www.dpr.go.id/tentang/sejarah-dpr>: 8 Oktober 2018, 17.32). Lembaga ini

mengatur kekuasaan secara legislatif seperti menetapkan Garis-Garis Haluan Negara dengan bentuk Badan Pekerja yang terpilih untuk bertanggungjawab atas pekerjaannya kepada KNIP serta mengurus hal-hal yang berifat genting. Sedangkan Badan Pekerja ini diketuai oleh Sutan Syahrir. KNIP adalah sebuah lembaga yang bertindak sebagai Dewan Perwakilan Rakyat atau Parlemen. Pada saat Indonesia menjadi sebuah negara RIS, KNIP bertindak sebagai parlemen negara bagian. Seiring berjalannya waktu ketika Indonesia kembali membentuk sebagai negara kesatuan RI pada Agustus 1950, KNIP melebur menjadi Dewan Perwakilan dan Senat. Selain itu lembaga KNIP merupakan lembaga pendahulu sebelum terbentuknya DPR dan MPR (<http://www.jakarta.go.id/artikel/konten/1809/komite-nasional-indonesia-pusat-knip>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 17.08).

Pada tanggal 10 November 1945 terjadi pertempuran di daerah Surabaya yang menyebabkan banyak korban nyawa sehingga peristiwa ini dibahas pada Sidang Pleno ketiga KNIP. Sidang ini diadakan pada tanggal 27 November 1945 yang mengungkit tindakan protes terhadap Pucuk Tentara Inggris di Indonesia yang menyerang Angkatan Darat, Laut, dan Udara di berbagai daerah Indonesia. Selama masa awal berdirinya KNIP mengadakan 3 sidang yaitu di Solo (1946), Malang (1947), dan Yogyakarta (1949) yang bertujuan untuk mempertahankan kemerdekaan Indonesia dari serangan penjajahan. Selama lembaga ini berdiri, KNIP sudah membuat 2 perjanjian pada Kerajaan Belanda yaitu Linggarjati dan Renville. Namun akhirnya kedua perjanjian tersebut dilanggar oleh Kerajaan Belanda dengan menyerang wilayah-wilayah di Indonesia. Komite ini akhirnya

dibubarkan pada tanggal 15 Februari 1950 (<http://www.dpr.go.id/tentang/sejarah-dpr>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 17.32).

2.4.6 PNI

Menurut Bing (1988), PNI (Partai Nasional Indonesia) merupakan partai yang diketuai oleh Sidik Djojokusarto. Partai ini merupakan partai yang dipelopori oleh I.R Sukarno yang berorientasi pada kepentingan masyarakat (*marhaen*) dan rasa kebangsaan (nasionalisme). Selain bergerak di bidang politik dan pemerintahan, PNI memiliki peranan dalam bidang pendidikan dengan cara menjabat rektor dalam berbagai universitas (Bing, 1988, hlm. 32-37). Cikal bakal partai ini diawali oleh pendirian sebuah organisasi yaitu *Algemeene Studie Club* (ASC) di Bandung pada tahun 1926 yang didirikan oleh I.R Sukarno. Pendirian ini disebabkan oleh I.R Sukarno yang terinspirasi oleh organisasi *Indonesische Studie Club* yang didirikan oleh Supomo. (<http://www.kebudayaan.kemendikbud.go.id/mpnp/dialog-lintas-sejarah-bung-karno-di-Bandung>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 18.35). Salah satu hasil yang dicapai oleh partai ini yaitu pada masa pemerintahan Wilopo pada tahun 1953, berhasil membuat Undang-Undang Pemilu yaitu UU No. 12 Tahun 1949. Pencapaian ini berhasil membuat pemilu diselenggarakan secara langsung, jujur, dan adil sehingga mendapat pujian dari berbagai pihak termasuk negara asing. Hasil tersebut membuat partai ini dapat menduduki kursi DPR di peringkat teratas pada tahun 1955 yaitu sebanyak 57 anggota dan Konstituante sebanyak 119 anggota (<http://www.kab-bandung.kpu.go.id/index.php/tentang-kami/sejarah-kpu>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 19.03). Partai ini kini akhirnya melebur menjadi satu partai

yaitu PDI Perjuangan dari empat partai lainnya yaitu Parkindo, Partai Katolik, IPKI, dan Murba (<http://www.pdi-perjuangan.or.id>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 18.14).

2.4.7 DPR RI

Menurut Bing (1988), pada masa pemerintahan Republik Indonesia Serikat DPR RIS terdiri dari anggota-anggota yang terdiri dari dua perwakilan dari setiap negara bagian. DPR RIS sempat dibubarkan dan diganti namanya menjadi DPR Republik Indonesia Kesatuan pada tanggal 17 Agustus 1950 (hlm. 42). DPR sendiri mengalami perubahan seiring berjalannya waktu yang akhirnya dibagi berdasarkan periode yang diawali oleh KNIP (Komite Nasional Indonesia Pusat), yang dilanjutkan oleh DPR dan Senat Republik Indonesia Serikat (RIS) yang berlangsung dari 15 Februari 1950 – 16 Agustus 1950. Setelah penggantian periode DPR RIS dilanjutkan dengan periode Dewan Perwakilan Rakyat Sementara (DPRS) yang melebur menjadi satu kesatuan Republik Indonesia (<http://www.dpr.go.id/tentang/sejarah-dpr>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 17.32).

| No | Nama | Periode |
|----|--|------------------------------------|
| 1 | Komite Nasional Indonesia Pusat (KNIP) | 29 Agustus 1945 – 15 Februari 1950 |
| 2 | DPR dan Senat Republik Indonesia Serikat (RIS) | 15 Februari 1950 – 16 Agustus 1950 |
| 3 | Dewan Perwakilan Rakyat Sementara (DPRS) | 16 Agustus 1950- 26 Maret 1956 |
| 4 | DPR Setelah Pemilu Pertama | 26 Maret 1956 – 22 Juli 1959 |
| 5 | DPR Setelah Dekrit Presiden | 22 Juli 1959 – 26 Juli 1960 |
| 6 | Dewan Perwakilan Rakyat | 26 Juni 1960 – 15 November |

| | | |
|----|---|-------------------------------------|
| | Gotong Royong (DPR GR) | 1965 |
| 7 | DPR GR minus Partai Komunis Indonesia (PKI) | 15 November 1965 – 19 November 1966 |
| 8 | DPR GR Orde Baru | 19 November 1966 – 28 Oktober 1971 |
| 9 | DPR Hasil Pemilu Ke-2 | 28 Oktober 1971 – 1 Oktober 1977 |
| 10 | DPR Hasil Pemilu Ke-3 | 1 Oktober 1977 – 1 Oktober 1982 |
| 11 | DPR Hasil Pemilu Ke-4 | 1 Oktober 1982 – 1 Oktober 1987 |
| 12 | DPR Hasil Pemilu Ke-5 | 1 Oktober 1987 – 1 Oktober 1992 |
| 13 | DPR Hasil Pemilu Ke-6 | 1 Oktober 1992 – 1 Oktober 1997 |
| 14 | DPR Hasil Pemilu Ke-7 | 1 Oktober 1997 – 1 Oktober 1999 |
| 15 | DPR Hasil Pemilu Ke-8 | 1 Oktober 1999 – 1 Oktober 2004 |
| 16 | DPR Hasil Pemilu Ke-9 | 1 Oktober 2004 – 1 Oktober 2009 |
| 17 | DPR Hasil Pemilu Ke-10 | 1 Oktober 2009 – 1 Oktober 2014 |
| 18 | DPR Hasil Pemilu Ke-11 | 1 Oktober 2014 – 1 Oktober 2019 |

Tabel 2.1 Periode DPR

(<http://www.dpr.go.id/tentang/sejarah-dpr>: 8 Oktober 2018, 17.32)

2.4.8 Konferensi Asia Afrika

Menurut Bing (1988), Konferensi Asia Afrika merupakan konferensi yang diadakan pada April 1954 di kota Bandung. Konferensi ini telah menghasilkan sebuah deklarasi yang bernama Deklarasi Bandung. Deklarasi ini merupakan perwujudan dari kehendak negara yang telah dijajah agar penjajahan dihapuskan

dari dunia. Selain itu konferensi ini bertujuan untuk mempersatukan seluruh negara di bagian Asia maupun Afrika yang telah merdeka maupun masih dijajah. Dengan terjadinya persatuan tersebut maka bangsa-bangsa yang terikat dalam konferensi ini dapat saling membantu untuk memperkuat perekonomian negara dan bahu membahu untuk membantu negara yang masih dijajah agar dapat merdeka. Dengan adanya semangat perjuangan yang berasal dari konferensi ini menginspirasi Sukarno dan Hatta untuk merebut kembali tanah Irian Barat yang masih dijajah oleh Belanda yang tercantum dalam Konferensi Meja Bundar (hlm. 53-55).

Konferensi ini diadakan di Gedung Concordia (Gedung Merdeka) dan Gedung Dana Pensiun (Gedung Dwiwarna) yang dihadiri oleh kurang lebih 1.500 orang termasuk 500 wartawan dalam dan luar negeri. Konferensi ini dihadiri oleh 29 perwakilan negara yaitu Afganistan, Indonesia, Pakistan, Birma, Iran Filipina, Kamboja, Irak, Iran, Arab Saudi, Ceylon, Jepang, Sudan, Republik Rakyat Tiongkok, Yordania, Suriah, Laos, Thailand, Mesir, Libanon, Turki, Ethiopia, Liberia, Vietnam (Utara), Vietnam (Selatan), Pantai Emas, Libya, India, Nepal, dan Yaman. Konferensi ini di ketuai oleh Ali Sastroamidjojo sebagai perdana menteri Indonesia yang juga menjabat ketua komite politik. Sedangkan Rooseno menjabat ketua komite ekonomi, Muhammad Yamin menjabat ketua komite kebudayaan, dan Roeslan Abdulgani menjabat sebagai sekretaris konferensi. Konferensi ini dimulai pada tanggal 17 April 1955 yang membahas tentang prosedur konferensi dengan kesepakatan konsensus dan pada tanggal 24 April 1955 yang merupakan sidang umum terakhir membahas mengenai Dasasila

Bandung. Konferensi ini juga menginspirasi PBB (Perserikatan Bangsa-Bangsa) untuk mengubah strukturnya untuk tidak menjadi forum eksklusif antara Barat atau Timur saja (sumber: <http://asianafricanmuseum.org/sejarah-konferensi-asia-afrika/>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 16.12). Selain itu terdapat pula museum yang didedikasikan untuk melestarikan sejarah Konferensi Asia Afrika ini yang berada di kawasan Bandung (<http://www.kebudayaan.kemendikbud.go.id/mpnp/dialog-lintas-sejarah-bung-karno-di-Bandung>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 18.35).

2.4.9 CHCH

Menurut Pringdodigdo (1991), menyatakan bahwa perkumpulan CHCH merupakan perkumpulan mahasiswa Cina di jaman Hindia Belanda (Pringdodigdo, 1991, hlm.220). Sedangkan menurut Bing (1988), CHCH (*Chung Hwa Chung Hui*) merupakan sebuah lembaga yang dibangun pada tahun 1946. Lembaga ini bertujuan sebagai membantu bidang perekonomian pada masa revolusi dengan meningkatkan perdagangan para keturunan etnis Tionghoa yang juga dikenal sebagai orang yang pandai berdagang. Hasil dari lembaga ini ditujukan untuk pembelanjaan barang-barang serta suku cadang dan bahkan obat-obatan yang didedikasikan untuk dibagikan kepada masyarakat di daerah pelosok yang membutuhkan (Bing, 1988, hlm. 66-75). Bentuk dedikasi dari lembaga CHCH dapat dilihat dari sejarah usaha perebutan kembali wilayah Indonesia salah satunya Surabaya yang dilakukan oleh Belanda melalui NICA yang terdapat dalam buku Iwan Santosa dengan judul Tionghoa “Dalam Sejarah Kemiliteran: Sejak Nusantara hingga Indonesia”. Usaha perebutan ini ditangkis oleh orang-

orang etnis Tionghoa yang juga membantu TKR (Tentara Keamanan Rakyat) Chungking untuk melawan pasukan NICA. Lembaga CHCH juga turut berkontribusi dengan menyediakan 10 posko yang dilengkapi oleh 10 dokter. Dengan biaya yang ditanggung oleh lembaga itu sendiri. (<http://www.batam.tribunnews.com/amp/2017/09/18/terungkap-inilah-kisah-heboh-orang-orang-Tionghoa-dalam-pertempuran-10-november-1945-di-surabaya?page=2>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 20.34).

2.4.10 Apoteker

Apoteker memiliki definisi sebagai seseorang yang ahli dalam ilmu obat-obatan yang juga memiliki wewenang untuk membuat obat yang dijual (<http://www.kbbi.co.id/arti-kata/apoteker>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 20.57). Untuk menjadi seorang apoteker dibutuhkan kuliah di bidang Farmasi dan menyandang gelar sebagai S.Farm atau Sarjana Farmasi (<http://www.idntimes.com/life/education/amp/yb-abraham/ini-lho-perbedaan-kuliah-sarjana-farmasi-dan-profesi-apoteker-clc2>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 21.25). Menurut David E. Williams, seorang apoteker pada umumnya memiliki wawasan ilmu yang luas mengenai obat-obatan dibandingkan tenaga medis lainnya. Selain itu pada umumnya apoteker menghabiskan sekitar 5 tahun untuk mempelajari ilmu patosiologi, farmakoterapi, dan kimia obat untuk mencegah terjadinya komplikasi obat atau kesalahan dalam penggunaan obat. Ilmu farmakodinamika serta fitokimia dan fitofarmaka harus di pelajari oleh seorang apoteker. Hal tersebut disebabkan karena ilmu farmakodinamika merupakan ilmu yang mempelajari efek obat pada tubuh sedangkan fitokimia san

fitokarma merupakan ilmu yang mempelajari mengenai suplemen alami. Apoteker juga mempelajari keahlian dalam membuat obat-obatan yang berupa pil, salep, sirup, dan lainnya agar dapat di serap dengan baik dalam tubuh manusia. Selain itu berdasarkan Peraturan Menteri Kesehatan No. 35 Tahun 2014, apoteker memiliki kewajiban untuk menyimpan data obat pasien (<http://www.idntimes.com/science/discovery/amp/meita-eryanti/hal-hal-tentang-apoteker-yang-seharusnya-kita-pahami-clc2>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2018, jam 21.15).